PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

OPERATION GRENADE

オペレーション グレネード

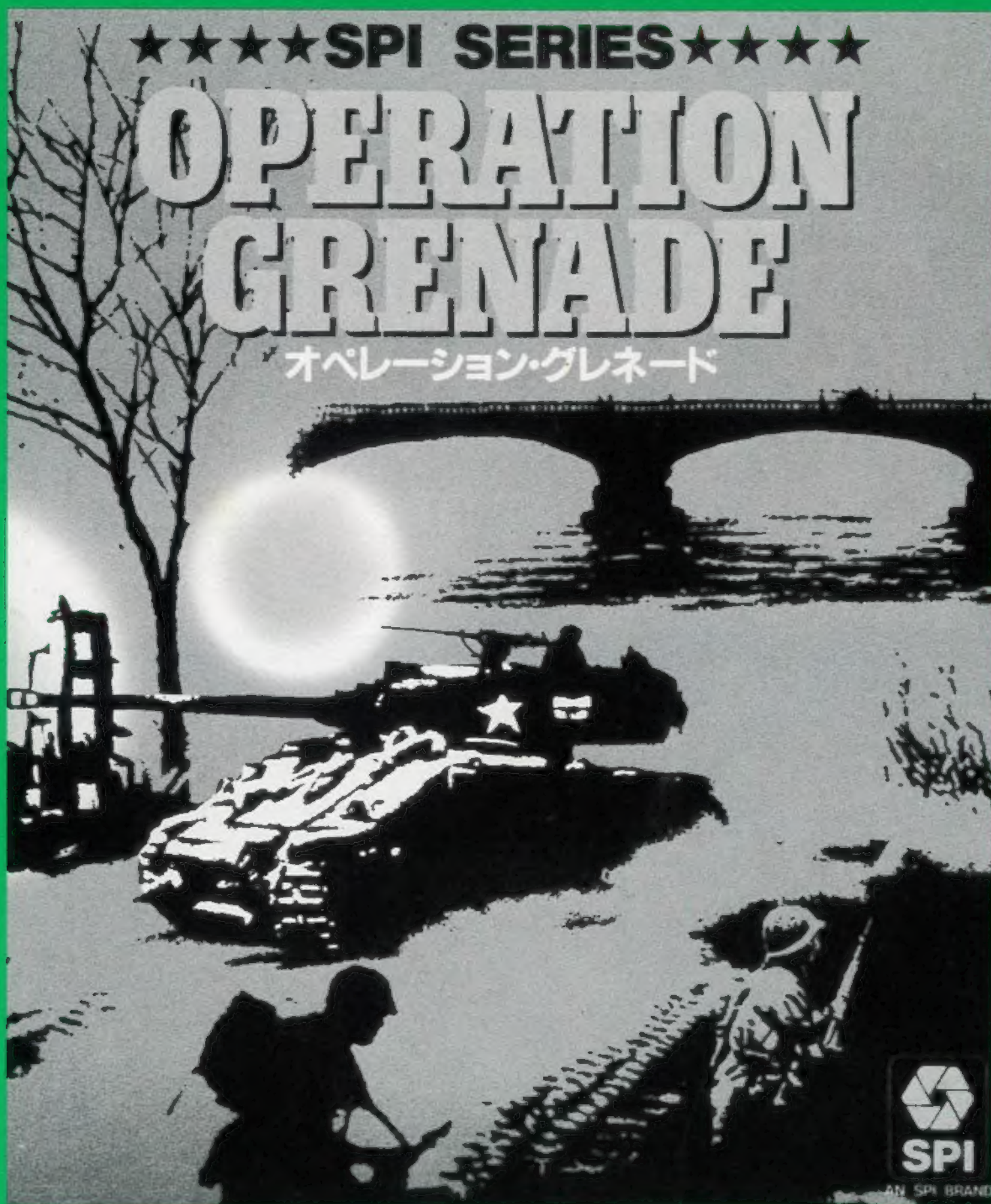
解説書

★★★★SPI SERIES★★★★

OPERATION GRENADE

オペレーション・グレネード

SPI

AN SPI BRAND

ご注意

●本プログラムを使用する際、下記の点をご注意下さい。

○使用後は必ずもとのケースにもどして下さい。

○ディスク、テープの磁性面には手を触れないで下さい。

○磁気を近づけないで下さい。

○折曲げ、衝撃は避けないで下さい。

ROMの場合

○必ず本体の電源をOFFにしてからカートリッジを抜き差しして下さい。

○絶対に分解しないで下さい。

フロッピーディスク、テープの場合

○フロッピーディスクドライブ、データレコーダは各メーカー指定の純正品を必ずご使用下さい。それ以外は保証しかねます。また、データレコーダのリモート端子を必ず接続して下さい。

お問合せ

●お問合せについては、同封のアンケートはがき、または官製はがきにてお願いいたします。(電話によるお問合せはご遠慮下さい。)

●また、万一正しく作動しない場合は、お手数ですが住所、氏名、電話番号、ソフト不良の状況、お手持ちの機種(MSXのときは、メーカー名及び型番)を明記の上、下記の所まで本ソフトをご返送下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
(株)ポニー PONYCA企画部

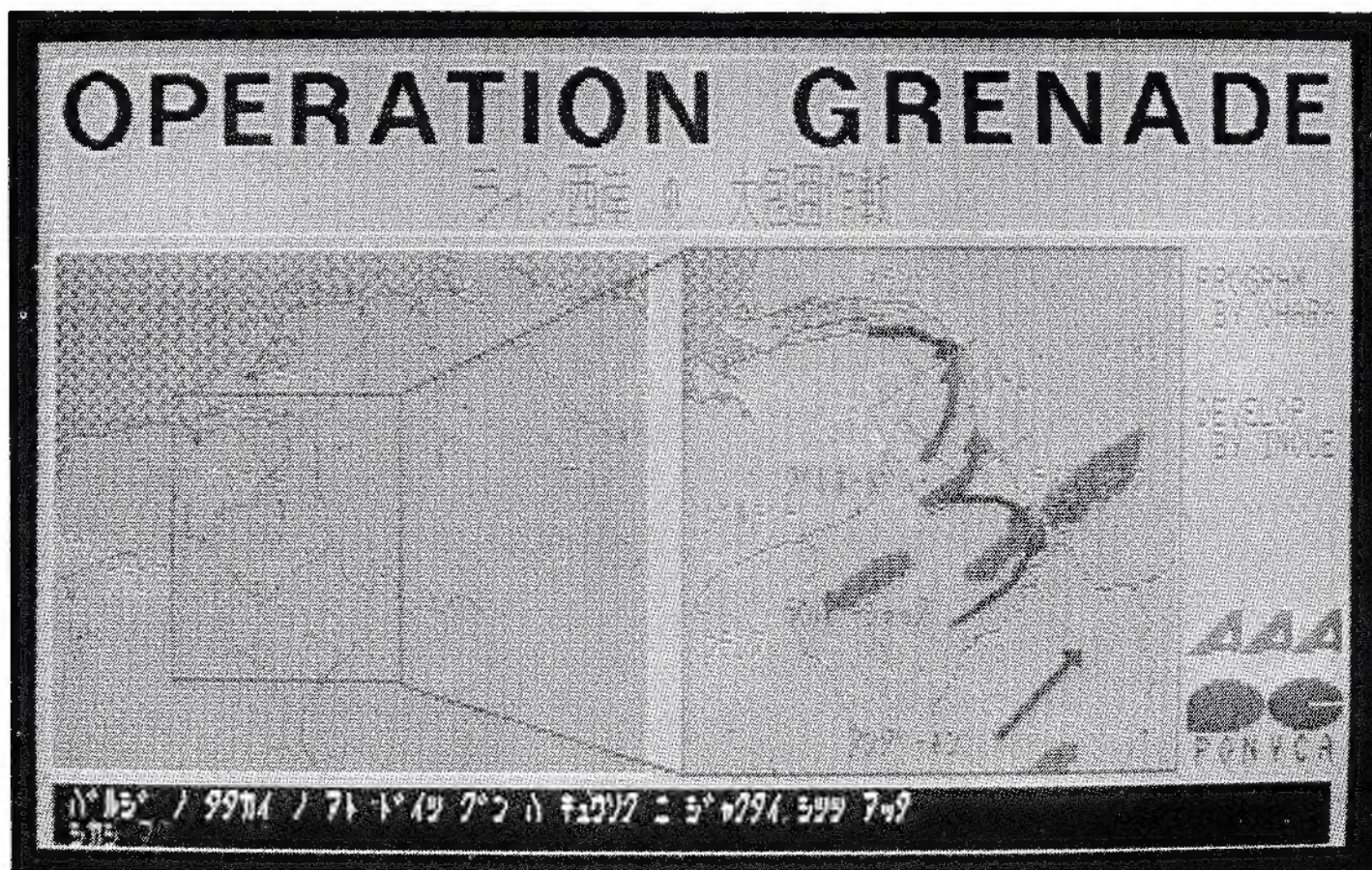
プロローグ

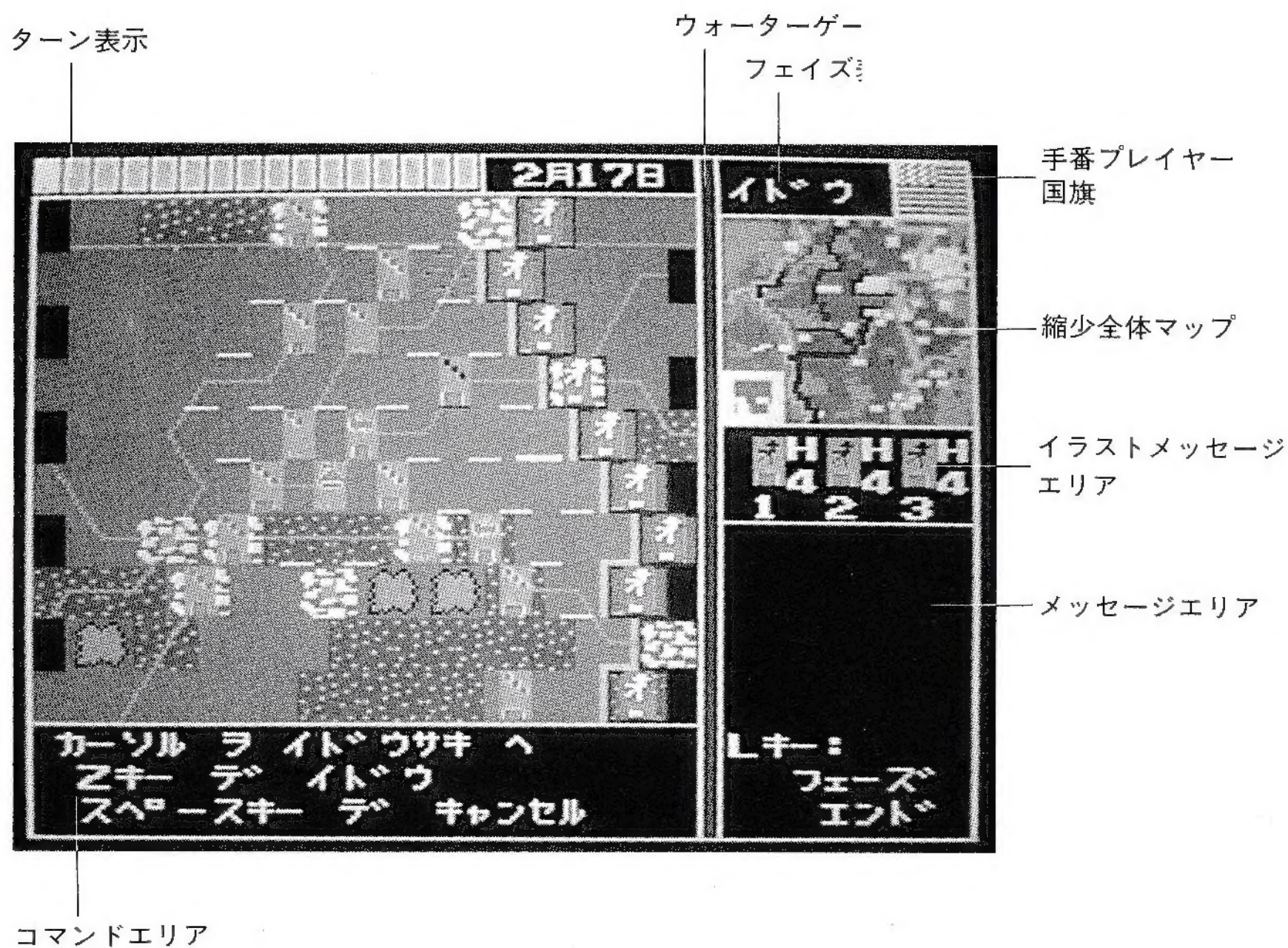
第二次世界大戦も終りに近づいていた。バルジの戦いの後、ドイツ軍は急速に弱体化しつつあったが、まだかなりの戦力を持っていた。1945年２月、連合軍はドイツ本国のライン川の手前まで進撃していた。そして、ドイツ軍を崩壊させるため一大作戦を開始した。

その作戦は、イギリス軍指揮によるカナダ第一軍のベリタブル作戦、アメリカ第一軍とアメリカ第三軍のランバージャック作戦、アメリカ第七軍のアンダートン作戦、そしてアメリカ第九軍のグレネード作戦と多方面にわたっていた。

グレネード作戦の目的は、北方のベリタブル作戦と協力し、ルール工業地帯のドイツ軍を包囲し撃滅することだった。しかし、作戦開始直前、ドイツ軍はローエルダムを破壊したためローエル川は氾濫した。

このゲームでは、あなたがシンプソン中将にかわってグレネード作戦を指揮します。

あなたは史実以上の勝利を手に入れることができるだろうか。

シナリオ	1945年２月、ドイツ軍を崩壊させるため、連合軍はライン西岸で大包囲作戦を開始した。
プレイタイム	１～２時間
プレイヤー	１～２人
場所	ルール付近のライン川西岸
立場	アメリカ第９軍司令官シンプソン ドイツ　第15軍司令官ツァンゲン
スケール	１マス…………2.4マイル １ターン………１日
難易度	★★★★～★★★★★★

●画面表示

◇キー操作

〔カーソルキー〕

[↑]

[←]　[→]……カーソルを矢印方向に移動します。

[↓]　(SHIFTを同時に押すと移動量増加)

[、]

[+]　[*]……マップをそれぞれの方向にスクロールします。

[?]　(SHIFTを同時に押すと移動量増加)

(テンキーのある機種では[2][4][6][8]で代用できます。)

〔フルキー〕

[Q]………………各種の補助機能を使うときに押します。補助機能には以下のものがあり画面に表示されます。

1．シルエットマーク・正式マーク表示

各部隊のマークはシルエット、正式の2つ方式で表示できます。他方に切り換えるとき使用します。

2．セーブ

ゲームを途中で中断したいときに使用します。ロードは、ゲームの開始時に聞いてきますので、メッセージに従って下さい。

3．再ゲーム

ゲームを最初からやり直すときに使用します。

[A]………………スタックの内容を見るときに使用します。内容はイラストメッセージエリアに表示されます。

[S]………………戦闘後前進を行った場合、その終了を宣言します。これを押さないと次の攻撃に移れないので注意して下さい。

[Z]………………移動フェイズ時、スタック移動したいスタックを選択します。また攻撃フェイズでは戦闘に参加するスタック(または一部隊)を選択します。

[X]………………移動フェイズ時、スタック中の一部隊のみを移動させるときに、使用します。なお移動させたい場所が決定したら[Z]キーを押して下さい。

C……………………攻撃フェイズ時、砲撃支援の有無を決定するとき使用します。また戦闘後前進の終了決定時にも使用します。

1 2 3 ………スタック中の一部隊を決定するときに使用します。このとき1にはZ、2にはX、3にはCで代用できます。

スペース………押したキーをキャンセルしたいときに使います。

◇ルールとシナリオ

この「オペレーショングレネード」MSX2版には、3つの難易レベル別ルールがあります。以下をそれぞれについて説明します。

●ルールについて

1．初心者ルール

○難易度を0～9の段階で選択して下さい。

○各種効果はありません。

○他のルールに比べ、戦闘機の判定条件が有利になります。

2．通常ルール

○各種効果（後述）が適用されます。

○戦闘時の判定条件が、初心者ルールより厳しくなっています。

3．選択ルール

各種効果、判定条件は通常ルールと同じです。以下の部分を選択して下さい。

○急速増水……急速増水を選択するとローエル川周辺は湿地となり作戦は第1日目より開始します。このとき川の増水はありません。

○戦力変動……各ゲームにおける戦力は、各部隊がもっている戦力ランク（A3, C1等）よりランダムに決定します。この変動幅を縮少（高い戦力ランクのものは、本当に強く、弱いものは弱く）します。

●二人モード

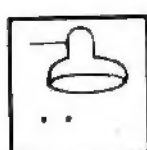
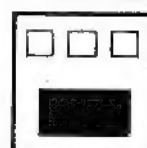
人間対人間のモードでプレイする場合は、交互にキーを使いながらプレーして下さい。

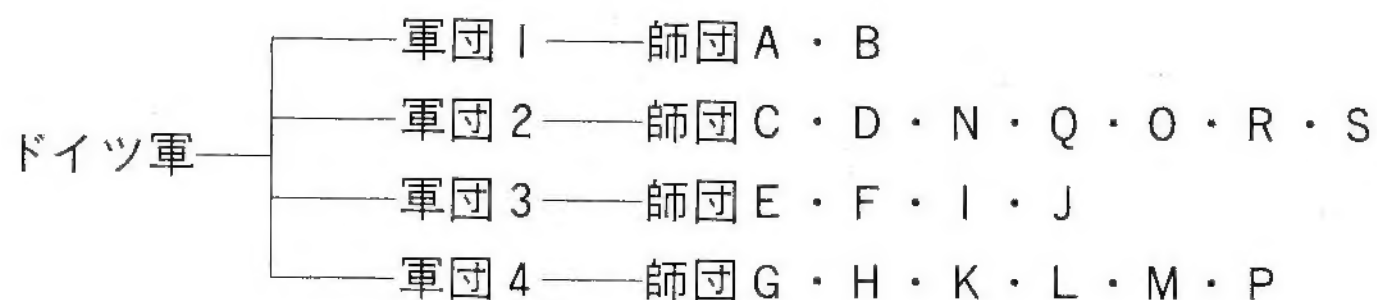
◇部隊について

あなたが指揮するアメリカ軍は緑色の部隊です。青色の部隊であるドイツ軍を操作するのはコンピュータ側です。

各部隊は普通規模であり、どこかの軍団と師団に属しています。ただし、軍団や師団に属していない部隊もあり、軍団や師団名のかわりに・が表示されます。

〔部隊の表示例〕

通常

正規マーク時

スタック

●組織図

◇ターン

ゲームは野球の回のようなターンを繰り返して行ないます。このゲームでは1ターンは実際の1日に相当します。1ターンは4つのフェイズから成り立っています。

①アメリカ軍移動フェイズ
②アメリカ軍攻撃フェイズ
③ドイツ軍移動フェイズ
④ドイツ軍攻撃フェイズ

1ターン(1日)

※移動フェイズに入るまえに両軍とも補給状態などを調べます。

◇移動フェイズ

自軍の部隊をそれぞれ移動範囲内で移動させることができます。

〔手順〕

①移動したい部隊上にカーソルをもってきます。

②そこにいる部隊すべてを同じ場所に移動させる時（スタック移動の時）はZキーを押します。その中の一部隊を移動させる時はXキーを押します。イラストメッセージエリアにスタックの中味が表示されますので、移動したい部隊の番号を入力します。

③移動可能地域がマスの下に白色で表示されるので、カーソルをその範囲内に移動させ、Zキーを押します。これで移動完了です。

移動前、移動中、移動後で部隊に表示されている兵科マークの色が下記のように変わります。

	移動前	移動中	移動後
アメリカ軍	青	赤	白
ドイツ軍	白	赤	水色

●取消し

移動中にスペースキーを押せば移動は取り消されます。

●移動フェイズ終了

Lキーを押すと移動フェイズは終了します。

●移動上の制限

○敵の支配領域では進入停止、そして敵の部隊上には進入できません。

○初めから敵の支配領域にいる部隊の移動は低下します。
さらに敵の支配領域での移動はできません。
○機械化部隊は道路づたいでないと湿地や沼地には進入できません。
また、橋以外で敵の支配領域への渡河はできません。

支配領域：普通規模の部隊は、そのまわりの6地域を支配します。
そこを支配領域（ZOC）と呼びます。支配領域は敵部隊の移動・補給を規制します。

スタック：同じマス上に2ヶ以上の部隊がいるのをスタックといいます。スタックは3ヶまでできます。スタックの中で、直接戦闘に参加できる普通規模の部隊は1ヶだけです。小規模部隊はいくつでも参加できます。

●都市の占領

アメリカ軍がドイツ軍支配都市に進入するとその都市を占領したということになります。この時、中央に緑の支配マークがつきます。この都市をドイツ軍が占領すると支配マークがとれます。

●戦力ランク

普通規模の部隊は最初A3～D1までの戦力ランクがあります。A3が最も高く、D1が最も低い戦力を意味します。A～Dは兵員充足度を表し、3～1は士気水準を表します。（MSX2版では戦力ランクは方形の大きさで示します。）

兵員充足度：人員的にみた部隊の相対的規模

A——充分
B——通常
C——不足(小)
D——不足(大)

士気水準：戦闘での部隊の熟練度

1——低
2——中
3——高

◇戦闘フェイズ

隣にいる敵部隊を攻撃することができます。

〔手順〕

①自軍と接している敵部隊上にカーソルをもっていきます。

②Zキーを押します。

③戦闘に参加できる味方部隊が順に示されます。参加させるならZキーをさせないならXキーを押します。2部隊以上指定することができる場合もあります。

④支援できる場合は参加させるか否かを入力します。

※数字はすべてテンキーで入力して下さい。

参加部隊がすべて決定されると戦闘が開始され、勝敗が決定されます。勝った部隊は、前進できます。しかし機械化部隊は1マス目が湿地などのように進入できない場合、前進終了となります。

※敵部隊と接している自軍の部隊がスタックしている場合、戦闘に参加できる普通規模部隊は1部隊なので、どの部隊が参加するか番号で入力して下さい。

●取消し

戦闘参加部隊を変更したい場合はスペースキーを押します。

●戦闘フェイズ終了

Lキーを押すと戦闘フェイズは終了します。

●各効果について

戦闘時に効果・支援がある場合、画面右に各種の数字が表示されます。

〈同一師団効果〉

攻撃側は同じ師団の3部隊が攻撃に参加していれば、同一師団効果を得ます。(直接戦闘に参加しなくてもスタックしていればよい。)

防御側は一ヶでも同じ師団の部隊とスタックしているか隣にいるかすると同一師団効果を得ることができます。この場合も攻撃側にとって不利になります。

〈諸兵連合効果（戦車支援効果）〉

戦車と戦車以外の部隊かスタックしていれば各スタックごとに諸兵連合効果を得ます。（所属軍団に関係ありません）

機械化歩兵は単独でも諸兵連合効果を得ることができます。

防御側に諸兵連合効果があった場合攻撃側の諸兵連合効果はうち消されます。

諸兵連合効果があった場合、メッセージエリアに表示されます。

攻撃側は川ごえ攻撃や構築陣地、防御拠点への攻撃は諸兵連合効果はありません。

〈奇襲効果〉

作戦の延期が７日以内の時、作戦開始日はアメリカ軍に奇襲効果がつき有利になります。

急速増水の時は奇襲効果はありません。

◇補給

移動フェイズに入る前に補給状態を判定します。

〔判定方法〕

アメリカは地図の西、ドイツは地図の東から、敵の支配領域、敵部隊、敵の支配都市以外を通る道路を補給道路といいます。

補給道路から６マス以内にいる部隊は補給があるとみなします。補給を受けていない部隊は戦闘時に不利になります。

また、敵に囲まれた部隊は孤立になり補給なしより悪い状態になります。

補給についての表示は戦力ランクの色の変化で判定します。

	補給あり	補給なし	孤　　立
アメリカ軍	白	黒	赤
ドイツ軍	白	水　色	赤

◇増援

アメリカ軍は地図の南西方面から、ドイツ軍は東方面から増援部隊が来ます。

◇ローエル川の氾濫

ローエル川が氾濫しているとウォーターゲージの赤い線が高くなります。この時、ローエル川ごしの攻撃は不利になります。

◇急速増水

ローエルダムがドイツ軍により全面破壊され、急速増水することがあります。ローエル付近は水びたしになり、湿地や沼地になります。この場合、作戦は延期されず1日目(1ターン)から始まります。
※初心者ルールでは生じません。

◇史実上の制限(自動判定)

●アメリカ軍団5の制限

アメリカ軍団5は緑色の境界線より北へ移動できません。(これはケルン方面軍のため他の任務にはつくことはできない。)また北へ攻撃もできません。(MSK2版では移動できますが、勝利ポイントが大幅に減ります。)

●アメリカ軍の補給の制限

アメリカ軍団1は作戦開始から6日、アメリカ軍団2は2日、補給なしになります。(補給物資をもらっていなかったため)また移動もできません。

●ドイツ機械化部隊の移動制限

ドイツの機械化部隊は作戦開始日には移動できません。

●アメリカ軍団3と4の制限

アメリカ軍団3及び4はマース川北方での戦闘は行えません。
(軍団5も同様です。)

●ドイツ軍諸兵連合効果

ドイツ軍機械化歩兵も諸兵連合効果をもちます。

◇勝利条件

ゲームは3月4日で終了します。この時点で、アメリカ軍が占領した都市の数によって勝負が決まります。部隊が都市にとどまればその都市を占領したことになりますが、その後、ドイツ軍の部隊がまた通れば占領は無効になります。占領すべき都市はライン川の西側のみが対象です。特にゲルデレンとラインベルクは重視されます。

部隊の損害は勝敗には関係ありません。

●勝利ポイント

●都市……………… 1ポイント ［ただし、ゲルデレンとラインベルグはそれぞれ3ポイント］

ポイント	評価
35 以 上	完全な勝利
32 ～ 34	戦史よりはるかに良い勝利
29 ～ 31	戦史より良い
24 ～ 28	戦史通り
19 ～ 23	戦史より悪い
18 以 下	グレネード作戦は失敗した

兵科について

〈歩兵〉

移動は速くはありませんが、湿地などへ進入できます。また、アメリカ軍歩兵はかなり強力で攻撃の主力として使います。

〈空援〉

ドイツ軍に2ヶ部隊のみいます。これは本来の使い方をされず歩兵として守備に投入されました。よって歩兵と同じ扱いです。まあ、多少は強力ですが。

〈機械化歩兵〉

装甲車などに乗る歩兵です。アメリカ軍は戦車を含んでいます。移動が速いので敵の後方へ進入するのに有効です。しかし車なので湿地へ進入できず、橋以外での渡河も制限されます。

数が少ないので1ヶ部隊の戦力は歩兵ほどは強くありませんが、アメリカ軍は戦車部隊をふくんでいるので特別な効果（諸兵連合効果）があり、かなり強力になります。しかし、防御拠点・構築陣地・川ごえの攻撃にはむいていません。そのため最初の数ターンは攻撃に参加しない方がよいでしょう。

〈偵察（装甲騎兵）〉

ジープやバイクなど装甲のない車にのる歩兵です。移動力が速く敵の後方へ進入するのに有効です。戦力が少く、諸兵連合効果もないのであまり戦闘にはむいていません。

〈戦車〉

攻撃の支援に使います。歩兵などと協力（スタック）すると攻撃はかなり有利になります。戦車のみでは弱く決して単独で行動してはいけません。高い移動力で先行すると攻撃されて損害をうけることがよくあります。

戦車も機械化歩兵と同じく最初の数ターンは攻撃に参加しない方がよい。

SPI西部前線シリーズ

●西部前線シリーズとは

西部前線シリーズは1980年SPIのウォーゲームシリーズで、日本でも原作が販売されています。これらは今までのウォーゲームにない新しく、リアルなルールをもっています。

またプレイバランス（勝敗）もよくできており、シュミレーション性・ゲーム性は両方とも高いと思います。

オペレーション・グレネードは、その２番目の作なのです。

●こいつは強いだろう―戦力不明―

戦闘するまで戦力はわからない。これは情報の不確実性とよばれるもので、司令下の部隊の能力を完全にわからないことを示している。

●戦車は強い？―諸兵連合効果―

他のゲームでは戦車部隊は強力でただ強いだけになっている。しかし、このゲームでは他の部隊と協力して始めて能力が発揮される。戦術を誤ると何の役にも立たなくなってしまうが、うまく使えば強力な部隊となる。

●敵の動きがよく見える―観測効果―

高地を占領すれば、その近くの戦闘は有利になる。高度差をもうけたゲームは他にはめずらしい。

アメリカ軍の作戦

初心者ルールなら作戦開始は7日延期される。これは最も普通な作戦だろう。(戦史はそうなっている）その日は奇襲効果のある最後の日でローエル川の流速もだいぶおさまっている。6日以前だと流速は速いが多くの時間がある。早期に渡河できたならかなり有利になるだろうが、なかなか渡河できないことが多い。また、損害はかなりでるだろう。8日以後だとローエル川の流速はほとんどおさまるだろうが時間と奇襲効果を失う。

また、急速増水の時もあるだろう。その時はアメリカ軍はある程度有利になる。初期の損害は多いだろうが、多くの時間がある。

1日目の攻撃は重要な所へ集中して行う。軍団3はリンニッヒ付近の曲がっている所、軍団4はジューリッヒ、軍団5は最南方へ攻撃するのがよいだろう。軍団1と軍団2は補給をもらうまで戦闘するべきではない。

師団がスタックしているのは同一師団効果をえるためで、その分有利になる。

たいてい1ヶ所ぐらいは渡河できるだろう。もし渡河できなくても損害をあたえられるだろう。

2日目は渡河した場所の側面を中心に攻撃する。渡河した部隊がいるのでかなり有利になる。また1日目に攻撃失敗した場所でも再び攻撃を続ける。

2日目は奇襲効果もなく、ドイツには空軍がいるのでアメリカ軍はかなりの損害がでるだろう。しかし、それは仕方ない。

ローエル川の橋は早めに占領しなければならない。特にジューリッヒの占領は大切です。また、その両横のドイツ軍を撃破することも重要だろう。なぜならジューリッヒがドイツ軍のZOC内なら移動ができません。

軍団3はエルケレンツへ向けて進撃するようにする。軍団5はデュエレンを占領する。

橋を占領したら、主力は北東へ進撃を開始する。機械化部隊も渡河して進撃する。ローエル川の防御ラインで居残っている部隊も渡河して進撃する。ローエル川の防御ラインで居残っているドイツ軍

は後続部隊と軍団５で攻撃する。

軍団５の目的はケルン占領のみなので他の部隊より余裕がある。時間のかかる掃討戦はこの軍団がやるべきです。軍団を川への攻撃とケルンへの進撃に分けて使うのがよい方法だろう。しかし、もしもこの時点で軍団５がデュエレンを占領していないなら話は違ってくる。

軍団４は作戦の主力として最も重要な任務を行う。まずは防御拠点のラインの東部への攻撃。それにはその南部にある高地の占領が重要になる。そこを占領すると防御拠点ラインへの道を確保することになり、さらに観測効果をえられる。
特殊戦車をここの防御拠点へ投入するとよい。かなり攻撃が有利になるだろう。
そこを突破したらクレフェルトへ向う。たとえ後方が完全に占領できてなくても前進すべきだろう。居残ったドイツ軍は後続部隊が掃討する。ただし補給道路の確保は気をつけないといけない。

軍団３は軍団４の西を北上する。エルケレンツ占領が最初の目的だろう。次にデュエルケン付近まで進撃する。そこまで行ったなら目標は多くなる。西のロエルモンドと構築陣地の占領を助ける、北西のベンローを攻撃する。北方のゲルデレンへ進撃する。東のクレフェルト占領を助ける、などがある。さらに軍団４が残したドイツ軍を撃滅することも大切です。
軍団１と軍団２は補給をもらうまで戦闘を初めてはならない。
軍団２は正面の構築陣地へ攻撃をし、占領しなければならない。軍団３が突破した場所を通り、南からまわりこむのがよいだろう。
また軍団１と協力をしてロエルモンド攻撃も大切。すみやかに占領できたらばその南の構築陣地を南方から包囲できる。
また北東へ進みベンローへも向うべきだろう。

ライン川の橋を占領することも大切ですが、これはあくまで副次的な目的であることを忘れないでほしい。橋の爆破は乱数によってきまるので、大兵力を向ける必要はない。橋はとれなくて、もともとと考えていてほしい。
勝利条件についても本来の任務が優先というわけで、ゲルデレンとラインベルグを占領した方が高く評価される。

軍団4がクレフェルトを占領したらば最北方のゲルデレンとラインベルグに目を向ける。この2都市の占領で勝敗は決まるといってよい。(たとえ、とれなくてもここまでくれば「戦史通り」ぐらいは行けるだろう) しかし、ドイツ軍も残った兵力の大半をここへ向けているだろう……。

ゲーム全体を通して言ることは作戦を実行する時間が少いことである。おそらく作戦成功はもうすぐだというのに時間切れでゲーム終了というのはよくあるだろう。

「アメリカ軍の敵はドイツ軍でなく時間である」と言えるのではないだろうか!

具体的にはデモプログラムを参考にして下さい。

プログラマーズノート

このゲームは選択ルールをかなり多くとり入れています。これは初心者からマニアまで、できるようにしたためです。初心者はルールをちゃんとおぼえなくてもゲームできるように作ってみました。

戦力表示については、個人の好みのためにいくつかの選択ルールをつけました。原作と同じなのが一般ルールで自軍の戦力のみ判明します。しかし、それはボードゲームのためのルールなので個人的には戦力不明のルールの方が好きです。また戦力表示ルールはファースト・ディビィジョン (テストプレイヤー) から言われてつけました。マニアにはこのルールの方がよい人もかなりいると思います。

このゲームは原作にかなり近く作りました。そのため個人的に嫌いな所も原作通りとしました。

まずライン川の橋についてです。確かにこのルールは歴史的にはきわめて正確でシミュレーション性も高いでしょう。橋の爆破が成功したかどうかなどは運の問題でしょう。将軍たちにはどうすることもできない事情です。あくまでもこれはシミュレーションゲームだということです。

しかし、勝敗にあたえる影響はあまり大きいものではなく、勝利レベルが1かわる程度です。

ルールの難かしさについてですが、初心者は全ルールをおぼえるのは少し時間がかかるでしょう。しかし、原作はこれの比ではありません。もっともコンピューターが自動判定するのでルールはだいたいおぼえるだけで充分です。

しかし、原作はかなりよくできていると思いますし、かなりよい評価をえています。他にないリアルなルールや、プレイバランス(勝敗)などはすばらしい。

マニアにしかわからないでしょうが、原作との違いは攻撃は、MUST(強制)からMAY(自由)にかえています。これはコンピューター化するのが難かしかったからです。しかし、地形効果をきびしくしたことなどによってゲーム性は落ちてはいないと思います。また、小川は割愛します。

1人でできる、スピードが速い、ルールがわかりやすい、手間がかからないなどはボードゲームよりよい点と言えると思います。

原作にこだわりすぎだと言う人もいると思います。コンピューターシミュレーションならではのルールをもっと入れた方がよいとは思うのですが、SPIの名作をやたらかえるわけにいかないと考えたのです。

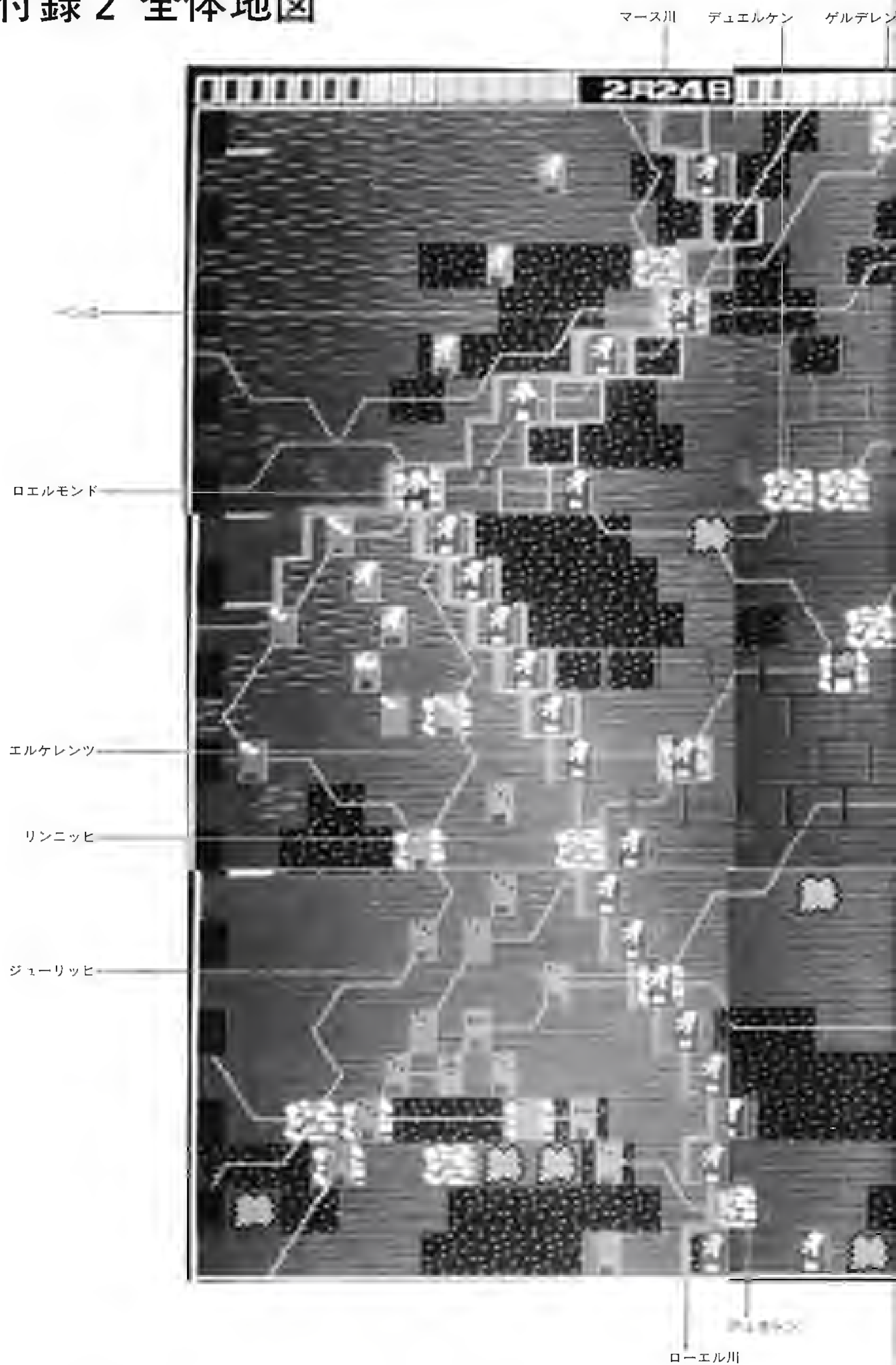
付録1

【兵科】

マーク	名前	移動力	タイプ	規模	備考
	歩兵	○		普通 小	
	空援	○		普通	強力な歩兵
	機械化歩兵	◎	機械化	普通	装甲車など
	ていさつ	◎	機械化	普通	ジープなど
	戦車	◎	機械化	小	

地形		移動力		戦闘
マーク	名前		機械化	
	平地	○	○	・
	森林	○	◎	○
	高地	◎	◎	◎
	湿地	◎	不可	○
	沼地	⊙	不可	⊙
	湖	不可	不可	不可
	都市	関係なし	関係なし	○
	防御拠点	関係なし	関係なし	ドイツ軍◎　アメリカ軍関係なし
	構築陣地	関係なし	関係なし	ドイツ軍◎　アメリカ軍関係なし
	川	○	不可	◎
	ローエル川	○	不可	◎～⊙
	ライン川	ドイツ軍○ アメリカ不可	不可	⊙
	道路	・	・	関係なし

※能力レベル　(小)←・○◎⊙→(大)

付録 2 全体地図

ラインベルグ

2月24日

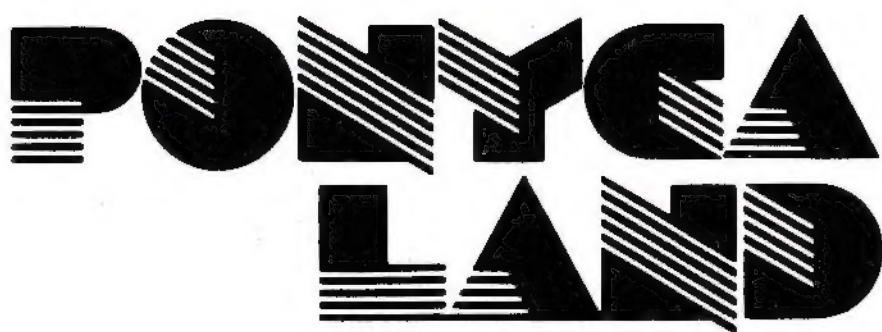
2月24日

ルール工業地帯

クレフェルト

境界線(緑色)

ライン川

ケルン

★PONYCALAND結成

この度アクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ〝PONYCALAND〟を結成致しました。

ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報(機関誌PONYCALAND〈12ページ〉年6回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、名ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の〝ハリークラブ〟、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして〝ビリークラブ〟等があります。）がありPONYCALANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

※PONYCALANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、切手600円（1年分）を添えて下記の宛先までお送り下さい。

楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ期待して下さい。

宛先：〒102 東京都千代田区九段北4－1－3

日本ビルディング3F

(株)ポニー　PONYCA企画部　PONYCALAAND係まで